



SAVONIA

■ OPINNÄYTETYÖ - AMMATTIKORKEAKOULUTUTKINTO
KULTTUURIALA

TURMELTU

– Koru kauhunäytelmän hahmolle

TEKIJÄ: Katariina Rysä

Koulutusala Kulttuuriala			
Koulutusohjelma Muotoilun koulutusohjelma			
Työn tekijä(t) Katariina Rysä			
Työn nimi Turmeltu – Koru kauhunäytelmän hahmolle			
Päiväys	14.5.2014	Sivumäärä/Liitteet	32/1
Ohjaaja(t) Antti Kares			
Toimeksiantaja/Yhteistyökumppani(t) Sari Lähteinen			
<p>Tiivistelmä</p> <p>Opinnäytetyön aiheena on korun suunnittelu ”Sinusta välitetään” -näytelmän päähahmolle. Opinnäytetyö toteutettiin asiakastyönä. Tavoitteena oli suunnitella tuote, johon asiakas olisi tyytyväinen ja jonka hän hyväksyisi näytelmäänsä. Lisäksi korusta oli tarkoitus tehdä tarpeeksi vaikuttava, että sen pohjalta pystyttäisiin valmistamaan näytelmään myös graafista materiaalia.</p> <p>Asiakkaan toiveiden mukaan suunnittelun lähtökohtina käytettiin semiotiikan perusteita ja shamanististen kansojen symboliikkaa. Koska kyseessä oli kauhunäytelmä, tutkittiin myös estetiikkaa ja pohdittiin työtä kauhuestetiikan näkökulmasta. Nämä kolme tietopohjan osa-aluetta pyrittiin yhdistämään ja niiden pohjalta suunniteltiin korun prototyyppi, josta myöhemmin voitaisiin valmistaa kopeita korusta näytelmää varten.</p> <p>Opinnäytetyön raportti sisältää tietopohjan keräämisen lisäksi prosessikuvauksen, johon kuuluu korun suunnittelu luonnostelusta hopeisen prototyypin valmistamiseen ja viimeisteleminen asti. Valmistunutta prototyyppiä arvioitiin sen mukaan, kuinka hyvin kerättyä tietoa onnistuttiin hyödyntämään.</p>			
<p>Avainsanat</p> <p>Estetiikka, kauhu, semiotiikka, symboliikka, shamanismi, koru, suunnittelu</p>			

Field of Study Culture			
Degree Programme Degree Programme in Design			
Author(s) Katariina Rysä			
Title of Thesis Disfigured – A Piece of jewelry for a character of a horror play			
Date	14.5.2014	Pages/Appendices	32/1
Supervisor(s) Antti Kares			
Client Organisation /Partners Sari Lähteinen			
<p>Abstract</p> <p>The subject of the thesis was to design a pendant for the protagonist of the play called "Sinusta Välitetään". The thesis was a work with an actual client. The aim was to design a product that the client would be satisfied with and that she would approve for her play. In addition the pendant was meant to be impressive enough so that the graphic material of the play could be designed based on it.</p> <p>As per client's wish the basics of semiotics as well as the symbolism of shamanistic nations were used as a baseline of the design process. As the play was actually horror play aesthetics were also examined and the work was reflected from the perspective of horror aesthetics. These three portions of basic information were aimed to combine and the prototype of the pendant was designed based on that combination. The prototype would later be used to manufacture copies of the pendant for the play.</p> <p>Besides the gathering of basic information theoretical part of the thesis also includes a process description that describes the whole pendant design process from sketching to manufacturing the silvery prototype all the way to finishing. The manufactured prototype was evaluated on the strength of how well the gathered information was utilized.</p>			
Keywords Aesthetics, horror, semiotics, symbolism, shamanism, jewellery, design			

SISÄLTÖ

SISÄLTÖ

1	JOHDANTO	5
2	ASIAKKAAN TOIVEET ELI MITEN AIHE JA TAVOITTEET RAJAUTUIVAT	5
3	TYÖKALUT	7
3.1	Semiotiikka	7
3.2	Kauhustetiikka	9
4	SHAMANISMI	15
4.1	Shamaani	16
4.2	Kuva-aiheet, symboliikka ja esineistö	17
5	SUUNNITTELUPROSESSI	22
5.1	Korun rooli näytelmässä	22
5.2	Tulen turmelemat	23
5.3	Symbolin sopimuksen rikkominen	23
5.4	Metamorfoosi: Ihmisiä, petoja, sekä pyhä ja paha lintu	25
5.5	Luonnosten purkaminen asiakkaan kanssa	26
6	PROTOTYYPIN VALMISTAMINEN	27
7	PROJEKTIN LOPPU JA SIITÄ SYNTYNYT UUSI ALKU	29
7.1	Korun kopiot ja niiden kohtalot	29
7.2	Mitä tästä kaikesta seurasi?	29
8	JÄLKISANAT	31
	KUVALUETTELO	32
	LÄHTEET	32
	LIITE 1: NÄYTELMÄN MAINOSJULISTE	33

1 JOHDANTO

Opinnäytetyöni aihe syntyi lähes vahingossa keskustellessani ystäväni Sari Lähteen kanssa yleisellä tasolla opinnäytetöistä. Sari opiskeli tuohon aikaan teatteril ilmaisun ohjaajaksi Metropolia ammattikorkeakoulussa ja lopputyökseen hän oli suunnitellut ohjaavansa kauhunäytelmän. Keskustellessamme syntyi idea, että tekisin oman opinnäytetyöni, tarkemmin sanottuna korun, kyseiseen näytelmään liittyen.

Opinnäytetyön olisi tässä vaiheessa voinut suunnitella kahdella tavalla: asiakastyönä tai toiseen teokseen pohjautuvana, erillisenä projektina. Valitsin näistä kuitenkin ensimmäisen, sillä minulle on tärkeää, että tuotteellani on merkitystä isommassa mittakaavassa kuin pelkkänä subjektiivisena luovuuden ilmaisuna. Projektin kehityessä toive korujen määrästä kasvoi, mutta koska halusin keskittyä opinnäytetyönsäni suunnitteluprosessiin, päätin rajata raporttini protomallin suunnitteluun ja toteutukseen.

2 ASIAKKAAN TOIVEET ELI MITEN AIHE JA TAVOITTEET RAJAUTUIVAT

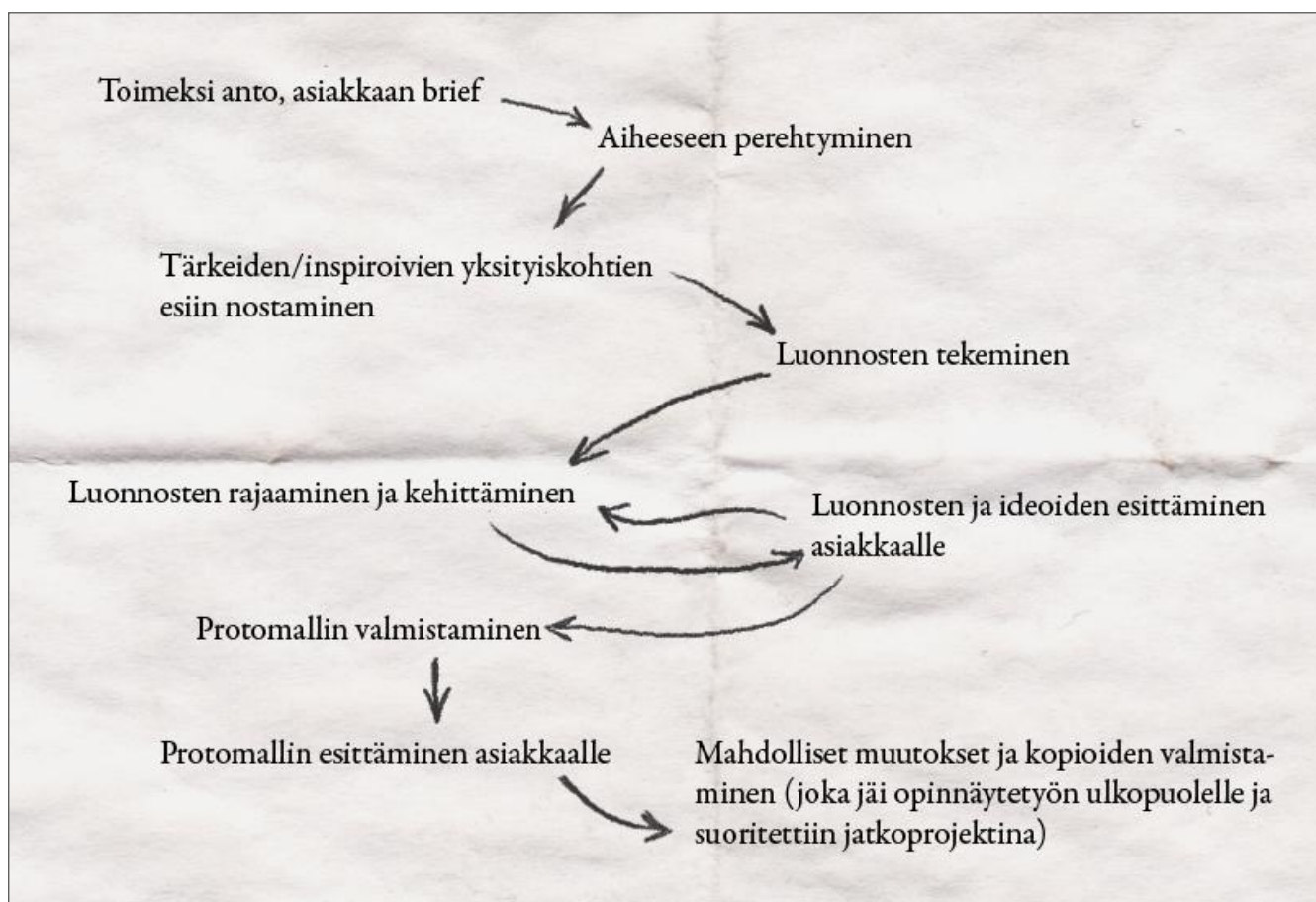
Asiakkaani toivoi minun kiinnittävän erityistä huomiota korun viestiin ja symboliikkaan. Koska tunsin asiakkaani ja tiesin hänen olevan hyvin tarkka yksityiskohtien suhteen, tiesin että minun tulee paneutua aiheeseen tarkasti, eikä pinnallinen symbolien käyttö tule kysymykseen. Asiakas toivoi minun käyttävän aihepiirinä ja lähtökohtana pohjoissiperialaisten kansojen kansanperinnettä ja ennen kaikkea shamanistista symboliikkaa. Asiakas esitti myös pyynnön, että symbolismia tulisi vääristellä tai sen tulisi olla jollain muulla tavalla kieroutunutta, koska tällöin korun viestinnällinen merkitys ja yhteys näytelmään olisi vahvempi ja selkeämpi.

Mielestäni mainitsemisen arvoista aiheen rajausta oli myös se, että oli tulossa nimenomaan kauhunäytelmään. Se, että kyseessä on hyvin visuaalisesti vahva genre, joka luo jo sanottuna vahvoja mielikuvia, oli mielestäni tärkeää ottaa huomioon korua suunnitellessa. Tälle rajaukselle toi myös lisäpainoarvoa se, että asiakas lupasi

että mikäli korusta tulee idealtaan ja visuaaliselta ilmeeltään riittävän vahva, sitä voidaan käyttää lähtökohtana näytelmän markkinoinnillisessa materiaalissa. Haluan korostaa, että korun tehtävä itsessään ei ole olla kauhea, vaan tavoitteenani oli luoda koru, joka ulkomuodollaan ja viestillään tukee näytelmän visuaalista maailmaa ja sanomaa. Tämä siksi, koska uskoin, että keskittyminen kauhugenren visuaalisen maailman tutkimiseen palvelisi paremmin opinnäytetyötä ja kehittäisi minua itseäni paremmin kuin se, että yrittäisin prosessissa saada konkreettisesti kauhean korun aikaiseksi.

Eli vielä tiivistäen, suunnittelun lähtökohdat rajautuivat asiakkaan toiveiden mukaan seuraavalla tavalla:

- Suunnittelussa tulisi käyttää vahvoja shamanistisia symboleja
- Symbolin TAI sen esitystavan tulee olla vääristelty
- Korun tulee olla visuaalisesti kauhunäytelmään, ja erityisesti tähän kyseiseen kauhunäytelmään, sopiva



KUVIO 1. Työnkulkukaavio

3 TYÖKALUT

Kuten aiemmin mainitsin: tärkeinä elementteinä aiheen rajauksessa toimivat shamanismi ja kauhuestetiikka. Tässä kappaleessa avaan tarkemmin näitä työkaluja sekä rajoituksia ja vaatimuksia, joita ne minulle antavat.

3.1 Semiotiikka

Olen käyttänyt opinnäytetyössäni paljon sanoja symboli ja symboliikka, jotka kuuluvat semiotiikan termistöön. Haluan tässä kappaleessa selventää termejä ja avata niitä niin, että tulee esiin, millä tavalla ne ovat toimineet työkaluina opinnäytetyötäni tehdessä

Peircen semiotiikan mukaan merkit voivat kuvata kohdettaan kolmella tavalla:

Ikoni on kuva, joka konkreettisesti muistuttaa kuvaamaansa kohdetta. Sillä ei ole dynaamista suhdetta kuvaamaansa objektiin vaan oleelliset yhteiset ominaisuudet määrittävät ikonisuuden suhteen. (Peirce 1894.)

Esimerkiksi jos suunnittelen ja valmistan korun, joka muistuttaa vesilintua, on koru tällöin vesilinnun ikoni. Korusta joka tapauksessa tulisi olemaan edustamansa idean ikoni eli kuva siitä ajatuksesta mikä minulla olisi tuotteesta. Haluan kuitenkin välttää sellaista suoraa ikonista suhdetta kaikessa suunnittelutyössäni, jossa suunnittelemani tuote on suora kopio jostakin jo valmiina olemassa olevasta asiasta. Periaatteisiini kuuluu, että minun työni suunnittelijana on tuoda tuotteeseen lisää jotain ajatusta. Tämä ei tarkoita, etten arvostaisi niiden ihmisten taitoa, jotka pystyvät luomaan kuvia tai ikoneita, jotka muistuttavat fotorealistisesti kohdettaan.

Indeksi on kuva tai kuvan osa, jolla on suora syy-seuraus-suhde kuvauksen kohteeseen. Peirce itse käytti esimerkkinä indeksistä sitä että tuuliviiri toimii indeksinä tuulen suunnalle. (Peirce 1894.)

”Mikä tahansa, joka säpsähdyttää meidät, on indikaatio (indeksi), mikäli se merkitsee kahden kokemuksen rajapinnan. Siten mahtava salama indikoi, että jotain huomattavaa tapahtui, vaikka emme ehkä tiedä tarkalleen, mikä tapahtuma oli kyseessä. Mutta on odotettavissa, että se kytkeytyy johonkin toiseen kokemukseen.” (Peirce 1894.)

Indeksisillä suhteilla oli suurempi merkitys opinnäytetyölleni kuin suorilla ikoneilla. Tulkitsisin edellä olevan lainauksen edustavan näkökulmaani suunnittelutyöhön. Tehtäväni ei ole kuvata vesilintua. Voin tutkia vesilintujen siipiratoja lennon aikana ja valmistaa niiden mukaan korun. Joku lintuharrastaja tunnistaa ja voi tykättyä koruuni tämän, eikä sen takia mitä symbolista arvoa vesilinnuilla on. Näin minun suunnittelutyöhöni käyttämä kokemus kohtaisi katsojan kokemuksen korun toimies- sa indeksinä näiden kahden kokemuksen välillä. Indeksinen suhde ei tässä esimer- kissä ole täysin selkeä ja vaatii asiantuntemusta tai ideksisen suhteen oikein tulkit- semiseksi.

Symboli on sopimuksenvarainen merkki (Peirce 1894.). Opinnäytetyössäni olen käyttänyt lähtökohtina shamanististen kulttuurien symboleja ja jo projektin alussa mieleeni nousi kysymys siitä, kuinka siirtää toisen kulttuurin symboleja omaamme. Asiakas toivoi minulta juurikin vääristeltyjä symboleita, minkä vuoksi en kuitenkaan kokenut tätä asiaa niinkään uhkana vaan mahdollisuutena.

3.2 Kauhuestetiikka

"I am interested in seeing to what degree people think it's normal, or even trite, to be alive"

– Olivier de Sagazan

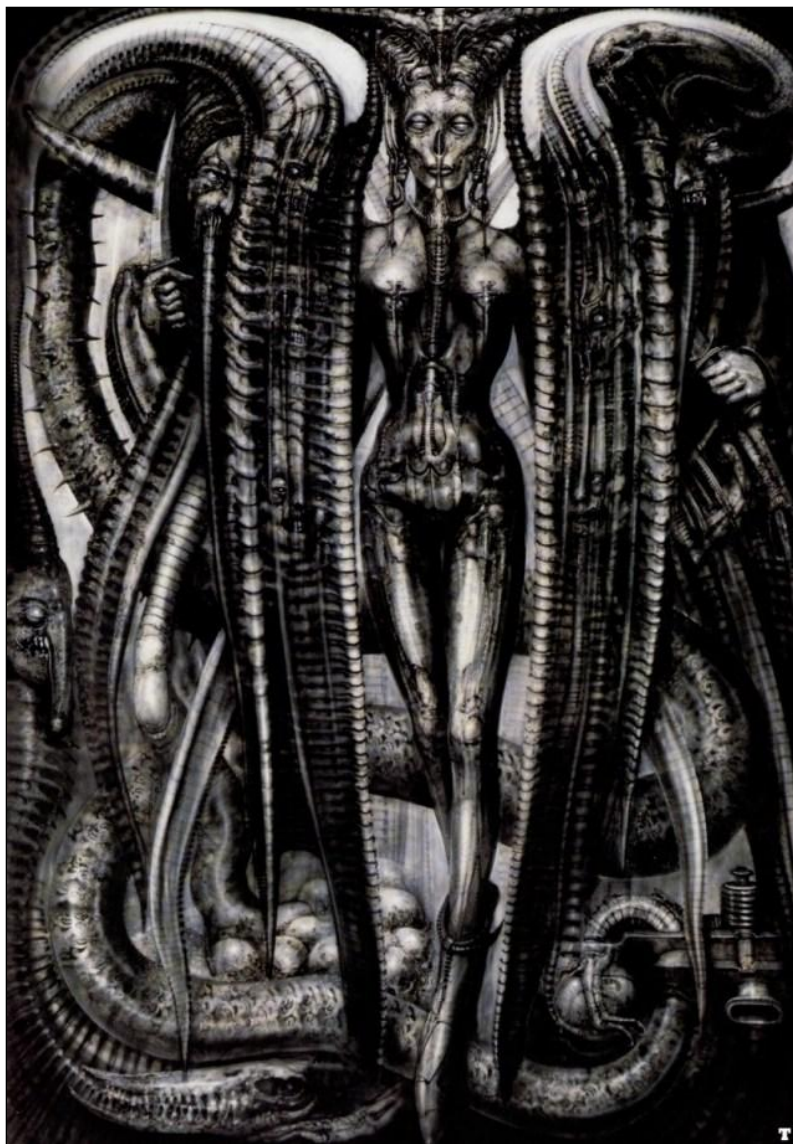


KUVA 1. Kollaasi

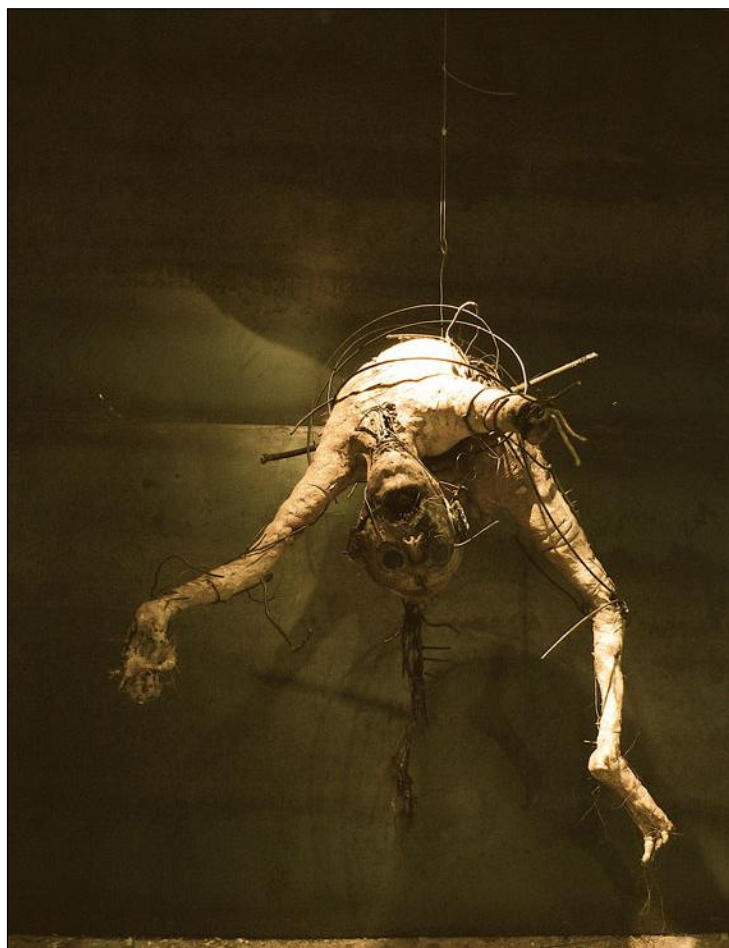
Se, miksi haluan nostaa estetiikan, ja vielä nimenomaan kauhuestetiikan, yhdeksi työkaluksi muiden joukkoon, johtuu puhtaasti siitä, että kun aloin suunnittelemaan tuotetta, sana pyöri mielessäni todella paljon. Tämä on sinänsä luonnollista, koska olin suunnittelemassa korua nimenomaan kauhunäytelmään, ja vaikka asiakas ei sitä erikseen sanonut, halusin korun näyttävän siltä, että se kuuluu genreen. Projektin edetessä huomasin myös kiinnittäväni huomiota ja saavani inspiraatiota, joskus tahattomastikin, selkeästi kauhuun viittaavista visuaalisista ilmiöistä tai teoksista. (kuva 1.)

Estetiikka tulee kreikan kielen sanasta *aisthetikos*, joka tarkoittaa havaintoa. Estetiikka humanistisena tieteenalana on perinteisesti usein yhdistetty kauneuden, taiteen tai hyvän maun tutkimiseen, mutta nykyisin se käsitetään kaksi filosofista pääsuuntausta: taiteen filosofia ja filosofia, joka tutkii itse esteettistä kokemusta, sen luonnetta sekä niihin vaikuttavia ilmiöitä ja esineitä, jotka eivät kuitenkaan ole taidetta. (Budd 1998.) Koska estetiikka on havaintojen filosofiaa, siihen voidaan laskea kuuluvaksi myös näennäisesti negatiivisten ärsykkeiden, kuten esimerkiksi tässä opinnäytetyksi olennaiseksi nousseen kauhun, tutkiminen.

Kauhulla genrenä on monia omia esteettisiä piirteitään ja osa niistä voi olla toisilleen päinvastaisia. Moni voi pitää tummia sävyjä kauhulle ominaisena esteettisenä kikkana, mutta aivan yhtä hyvin kauhun tunnun voi luoda puhtaalla ja kliinisellä valkoisella. Kauhussa on loppupeleissä kyse tunnelman luomisesta: tärkeää ei ehkä olekaan mitä elementeistä käyttää vaan miten niitä käyttää. Lisäksi kauhun eri alalajeilla on erilaisia tyypillisiä piirteitä. Esimerkiksi splatterkauhun visuaalinen ilme voi poiketa hyvinkin paljon esimerkiksi psykologisen kauhun visuaalisuudesta. Haluan lähteä käsittelemään kauhuestetiikkaa parin esimerkkiteoksen, H.R Gigerin maalauksen *Lilith* (1976-1977) ja Olivier de Sagazan veistoksen kautta ja nostaa niistä esille piirteitä, joiden avulla termiä on helpompi selventää. Lisäksi esimerkkien kautta haluan selittää, mitkä elementit ovat minun mielestäni hyviä kuvaamaan kauhun tunnetta ja mistä minä itse ammennan inspiraationi. Kyse siis ei ole kaiken kattavasta läpileikkauksesta ja täydellisestä totuudesta vaan niiden elementtien esittelystä, jotka toimivat omassa työskentelyssäni lähtökohtina, ja joista oli tässä kyseisessä projektissa hyötyä. Suunnitteluvaiheessa huomasin joidenkin visuaalisten elementtien yhdistyvän helpommin toisiinsa. Joidenkin elementtien käyttö oli myös omalle tyylilleni luontaisempaa.



KUVA 2. Lilith, H. R. Giger



KUVA 3. Veistos, Olivier de Sagaza

Gigerin maalauksessa ihmisen kaltaisia on rakennettu käyttämällä ja toistamalla pintaelementtejä, jotka voivat tuoda mieleen ihmisen selkärangan tai hyönteisten kitiinikuoret. Lisäksi maalauksen keskellä seisovan hahmon luisevat kasvot voivat tuoda mieleen pääkallon, joka jo itsessään voidaan nähdä kuoleman symbolina. Sekä hyönteismäiset että luurankomaiset asiat harvoin herättävät positiivisia ja levollisia mielikuvia. Rankamaisista elementeistä koostetut pinnat muodostavat lisäksi häilyviä kuvia kasvoista ja biomekaaniselta vaikuttavan pinnan mm. hahmon keskivartaloon. Tällainen visuaalisten elementtien käyttö paikoissa, joissa ne yhdistyvät, johonkin toiseen ja tuottavat uuden mielikuvan on minusta kunnioitettavaa ja inroivaa. Värit ovat kylmiä, mutta melko puhtaita harmaan sävyjä. Kuvan valo on nisen vaaleaa ja sävytöntä. Varjot ovat taas lähes pikimustia. Hahmo on etäinen ja tunnelma uhkaava ja kuvan tilanne staattinen, kuin pysäytetty silmän räpäys tai ennustus tai lupaus siitä, että jotain kauheaa tulee tapahtumaan.

Olivier de Sagazan veistos on tunnelmaltaan todella vahva. Hahmon esittävyys ja ihmismäisyys sekä todella vaikuttava kituva ilme jo itsessään ovat vahvoja tunnelman luoja. Vaikka kyseessä onkin veistos eikä oikea ihminen niin itsessäni se ainakin herättää pienen kipinän empatian tunnetta. Veistoksen värimaailma on likainen ja veistos on asetettu roikkumaan melko hämärän huoneen katosta. Veistos on kuitenkin valaistu melko kirkkaasti. Roikkuva asento ja hahmon raajojen puuttuminen tekee näystä groteskin ja brutaalin. Gigerin maalauksen pintoihin verrattuna de Sagazan veistoksen pinnat ovat karheita ja rosoisia. Se tekee jo patsaan valokuvasta melkein käsin kosketeltavan.

Siinä missä Gigerin maalauksen pinnat muodostavat biomekaanisia mielikuvia, tuovat de Sagazan hahmon katkenneista raajoista ulkonevat ruosteiset metallitangot mieleen jotain askeettisempaa, mutta tunnelmassa on edelleen läsnä ajatus siitä, onko teoksessa kuvattu hahmo oikeasti ihminen vai jotain synteettistä, jonka kärsimyksellä ja kuolemalla ei ole samantasoista merkitystä. Synteettisen olennon voi aina rakentaa uudelleen. Toisaalta mieleen voi juolahtaa kysymys myös siitä, onko meidän biologisten olentojen elämä yhtään sen merkityksellisempää. Kuolema korjaa lopulta meidät kaikki ja kukaan meistä ei ole korvaamaton.

Vaikka esimerkeiksi nostamani Olivier de Sagazan veistos ja H. R. Gigerin maalaus ovat kovin erilaisia, molemmat edustavat erinomaisesti sellaista tunnetta, josta itse

saan inspiraatiota. Molemmissa teoksissa kuvatut hahmot ovat todella esittäviä ja ihmismäisiä, mutta molempien teosten hahmot ovat myös vääristelty ja luotu riittävän oudoiksi edustaakseen myös jotain tuntematonta ja epäinhimillistä. Molempiin on luotu vahvoja kontrasteja, veistokseen valoilla, maalaukseen sävyillä. Molempien teoksien voimakkaat kontrastit, vahva muotokieli ja yksityiskohtaisuus saavat aikaan dramaattisuutta.

Mikä minusta on kauhussa siis olennaista? Vaikka kauhussa kuolema on usein läsnä kauhussa, minulle itselleni suurempaa kauhun tunnetta tuo elämään ja elämiseen liittyvät synkät asiat. Niin henkisen kuin fyysisen tuskan pelko on minulle kuoleman pelkoa suurempi. Kuolema on sinänsä kamala asia, mutta se on lopullista ja muuttumatonta. Elämä sen sijaan voi saavuttaa tilanteen, jossa ihminen toteaa että tämän huonommin ei voi mennä. Ja yleensä siitä seuraa se, että joku tulee ja sanoo että itse asiassa kyllä voi ja sitten asiat alkavat mennä vieläkin huonompaan suuntaan. Halusin opinnäytetyökoruani suunnitellessa ottaa huomioon tämän tarinankerronnallisuuden. Tavoitteenani oli että edellä mainittuja visuaalisia elementtejä käyttäen saisin aikaan korun, joka itsessään kertoo tarinaa siitä, että jossain vaiheessa koru ja sen kantaja ovat kohdanneet sellaisia vastoinkäymisiä, joita ihminen ei voi edes kuvitella.

Kuvallisten materiaalien pohtimisen perusteella voisin todeta, että kauhu, joka saa minut esittämään kysymyksiä ja pohtimaan, on sellaista, millä oli annettavaa opinnäytetyökorulleni. Kuvallisen kauhun ei tarvitse (eikä ehkä aina pidäkään) kertoa koko tarinaa. Se antaa ymmärtää, että jotain pahaa tapahtuu, on tapahtunut tai tulee tapahtumaan, sekä antaa kokijan mielikuvitukselle työkalut kysyä ja täydentää, mitä voisi tai olisi voinut tapahtua. Tarkka kuvaus siitä, mitä kauheuksia on tapahtunut, voi aiheuttaa jopa konkreettisesti pahoinvointia, mutta minun tarkoitukseni ei ollut tässä projektissa saada aikaan vahvaa negatiivista kuvotusreaktiota. Näin että korullani tulisi olemaan dekoratiivisen tarkoituksen lisäksi myös kerronnallinen merkitys. Se kantaisi sitä pientä lisäystä hiljaista tietoa, jonka saisi jos asiasta kysyisi. Se, että kaikkea ei kerrota, voi olla paitsi inspiroivaa myös itsessään kauheaa. Oma mielikuvitukseni ainakin on erityisen luova mitä pahoihin tapahtumien arvailuun tulee.

Toisena visuaalisten elementtien rakentamana kokonaisuutena haluan nostaa esiin jännitteet, joita sekä maalauksessa että veistoksessa on. Niissä molemmissa on jotain outoa ja vierasta sekä jotain tuttua. Niissä molemmissa on löydettävissä jotain inhimillistä ja jotain epäinhimillistä. Dramaattisuus, vahvat kontrastit ja se että kaikki teoksissa on tehty väkevästi, ovat osaltaan luomassa jännitteitä ja tunnelmaa. Opinnäytetyöni koru ei saisi jäädä pikkusieväksi ja mitään sanomattomaksi.

Lisähuomiona mainittakoon, että nämä edelliset esiin nostamani asiat viitteitä antavasta ja ristiriitojen luomasta kauhun tunnusta, on hieman ristiriidassa edellisessä kappaleessa käytyjen semioottisten työkalujen kanssa. Symboli on merkki, jonka viesti pitäisi olla sovittu ja selkeä. Kauhu voi olla niin sanoakseni muodostettu kuva-arvoituksen muotoon. Mainitsin myös, että näin symbolin tai indeksisen suhteen väärän tulkinnan mahdollisena lähtökohtana suunnittelulle. Halusin nostaa yhden opinnäytetyöni tavoitteeksi näiden kahden työkalun yhdistämisen. Onnistunut koru voisi toimia sekä kuva-arvoituksena, mutta olisi hienoa, jos saisin siihen yhdistettyä myös selkeitä viittauksia kauhuun. Verratessani ajatusta tietämiseen ja tietämättömyyteen liittyvästä pelon tunteesta, mieleeni juolahti, että esiin nostamani kauhuestetiikan keinot voivat toimia hieman samalla periaatteella. Koru voi itsessään olla ”kauhean” näköinen ja vihjata ulkomuodollaan johonkin tapahtuneeseen kauheuteen ja herättää näin korua katsovalle uuden mielikuvan kauheudesta, mitä olisi voinut tapahtua. Minun ei siis tarvitsisi välttämättä kertoa korun tarinaa itse, vaan antaa vain riittävästi ärsykeitä, jotta katsoja alkaa kertoa sitä itse.

Projektin alussa leikittelin ajatuksella, että haluaisin asennoitua opinnäytetyöhöni hieman samalla tavalla kuin shamaani suhtautuu hurmostilaansa: se on matka, jolla on tarkoitus. Se voi olla niin henkinen matka kuin myös jonkin käytännönläheisen tehtävän ajama. Opinnäytetyö oli minun matkani shamanistisen kulttuurin pariin ja halusin oppia sen aikana asioita sekä tutkimukseni kohteesta että itsestäni.

4 SHAMANISMI

Koska asiakkaani toiveista suunnittelun lähtökohdakseni tuli shamanistinen symboliikka, tehtäväkseni tuli ottaa selville, mistä ilmiössä on kyse, ennen kuin oli järkeä lähteä nostamaan esille erillisiä ja yksittäisiä symboleja, joista varsinainen suunnittelutyö ammensi suuren osan lähtökohdistaan.

Shamanistisia kansoja elää Euraasian alueessa n. 500. Pienimmistä yhteisöistä on jäljellä enää muutamia satoja jäseniä, mutta elinvoimaisimmissa kansoissa väestön määrä saattaa ylittää 20 000 – 30 000 henkeen. Shamanismia harjoitetaan mante-reellamme aina Lapin alueelta (saamelaiset) Japanin saarille asti (ainut) (Hoppál 2003, 58–91.)

Shamanistinen maailman kuva on animistinen eli siihen kuuluu vahva usko siitä, että kaikella meitä ympäröivällä on omat henkensä tai sielunsa. On todettu että shamanismi on maailmankuva, asenne ja ”tietoisuuden kielioppi”. Se on siis enemmänkin luonnonfilosofiaa, johon kuuluu oleellisena osana ajatus siitä, että ihminen on osa luontoa ja elää vastavuoroisessa riippuvuussuhteessa siihen. (Hoppál 2003, 11.)

Shamanismiin viittaaviin varhaisimpiin merkintöihin löytyy viittauksia jo tuhansia vuosia vanhoissa kalliopiiirroksissa. On jopa arveltu että jo 10 000 vuotta sitten ihmiset tunsivat hallusinaatioita aiheuttavien ja tajuntaa laajentavien aineiden vaikutuksen ja piirsivät tällaisella ”muuttuneessa tietoisuuden tilassa” näitä kalliomaalauksia (Hoppál 2003, 42.)

Vaikka monet kulttuurilliset alueet kuten arkipäiväiset käyttöesineet muuttuvat nopeaan tahtiin, kulttuuriin kuuluu myös osia, joissa muutos tapahtuu huomattavasti hitaammin. Tällaiset elementit kestävät aikaa ja säilyttävät muistoja historian lehdil-

tä. Shamanismi ilmiönä kuuluu tällaisiin hitaasti muuttuviin elementteihin. (Hoppál 2003, 8.)

Shamanismi instituutiona on ollut riittävän uudistumiskykyinen selvitäkseen meidän päiviimme asti. Se pystyy edelleen yhdistämään entisaikojen perinteet ja turvaamaan niiden säilymisen tulevaisuudessa. (Hoppál 2003, 39.)

4.1 Shamaani

Sana shamaani on monissa kielissä johdettu sanasta tietää, tieto tai tietäjä. Esimerkiksi tunguusien kielessä sana šaman tarkoittaa kirjaimellisesti ”Se, joka tietää”. (Hoppál 2003, 11.) Shamaanien toiminta liittyy ennen kaikkea joka päiväisiin toimiin, eikä läheskään kaikessa, missä he ovat mukana, ole mitään mystistä (Hoppál 2003, 18).

Euraasialaisten kansojen keskuudessa shamaanilla on tärkeä tehtävä. Hän on uskonnollis-ideologisen merkitysmaailman keskushenkilö. Monet lähteet määrittelevät shamaanin välittäjäksi ihmisen ja henkimaailman välillä. Henkimaailman saavuttamiseksi shamaani vaipuu tietoisesti aiheutettuun hurmostilaan ja tekee symbolisen matkan tuonpuoleiseen. (Hoppál 2003, 8.) Shamaanilla on usein myös monia muita rooleja yhteisössään. Hänen tehtäviinsä on perinteisesti liitetty parantaminen, ennustaminen, vanhan suullisen kansanperinteen ja rituaalien tunteminen, uhritoimistusten suorittaminen sekä henkioppaana toimiminen. Henkiopas on henkilö, jonka tehtävänä on johdattaa vainajan henki tuonpuoleiseen. (Hoppál 2003, 17.)

Kansanperinteen ja rituaalien tuntemiseen kuuluu myös perinteiden säilyttäminen. Shamaanikandidaatti joutuu opiskelemaan ja omaksumaan shamaanin tietoja ja taitoa vuosia (Hoppál 2003, 26.) Monet shamaaneista toimivat myös yhteisönsä päällikköinä ja johtajina (Hoppál 2003, 29).

Shamaanin tehtäviin kuuluu oleellisena osana elävien ja kuolleiden maailman välillä toimiminen. Shamaaniksi tulemiseen liittyy vahvasti uudelleensyntymisen visio ja se, että henget kiduttavat shamaanikanditaattia kun tämä on kehittymässä shamaaniksi. (Hoppál 2003, 14.) Näen tämän merkityksellisenä asiana mainita, sillä olin suunnittelemassa ja tekemässä korua nimenomaan kauhunäytelmään. Se, että shamaaniksi tulemiseen liittyy jo itsessään kauhua ja kuolemaa oli tärkeä inspiraation lähde itse suunnitteluprosessissa.

Euraasialaiseen shamanismiin kuuluu myös keskeisesti usko siihen että shamaani kykenee ottamaan eläimenhahmon (Hoppál 2003, 15). Tästä tuli myöhemmin tärkeä osa suunnittelua ajatuksena korusta, jossa näkyisi shamaanin kokema metamorfoosi sekä myös ajatuksena siitä, että kun muutos eläimeksi ei menekään suunnitellun mukaan. Tämänkaltaisissa ideoissa oli olennaisena osana ajatus siitä, että ihminen jää jollain tapaa eläimen tai pedon tasolle, kuten näytelmän hahmo, jolle korua olin suunnittelemassa, oli päätynyt.

Shamaanimytologia käsittelee jakautunutta maailmanjärjestystä. Maailma on sen mukaan jakautunut kolmeen osaan, yliseen, keskiseen ja aliseen maailmaan. Maailmoja yhdistävät maailmanpuu ja kosminen virta. Ylisessä maailmassa asuvat hyvät henget sekä ylin jumala. Ylinen maailma on valoisa ja positiivinen paikka. Alinen maailma sen sijaan on kuolleiden tyyssija, joka on pimeä ja kylmä. Keskistä maailmaa asuttavat ihmiset. (Hoppál 2003, 36.) Siitä, että saman olevaisuuden eri puolet ovat yhteydessä toisiinsa ja että hyvä ja paha ovat molemmat osana kosmosta, syntyi palava halu suunnitella osana projektia koruja, jotka muodostuisi kahdesta, keskenään vahvasti kontrastissa olevasta elementistä.

4.2 Kuva-aiheet, symboliikka ja esineistö

Tärkeänä osana suunnitteluprosessiani oli myös shamaanien esineellisen maailman tutkiminen, sillä olen kuitenkin suunnittelemassa visuaalista tuotetta ja esineistö oli mitä parhaimpia lähtökohtia ammentaa merkityksiä ja materiaalia.

Shamaanin esineistön jokaisen osan merkitys on tietoisesti valittu ja tarkasti määritetty. Esineistö kantaa symbolista tietoa esimerkiksi shamaanin voimista, apuhengistä ja asemasta. (Hoppál 2003, 10.)

Kalliopiiirroksissa toistuvat usein metsästysaiheet ja taistelut eläinten kanssa. Sekä kuvat jossa eläin surmataan että kuvat joissa metsästäjä saa surmansa ovat yleisiä. Näiden kuvien uskotaan olevan symbolistisia esityksiä muihin maailmoihin siirtymisestä. Lisäksi metsästysaiheisista kuvista löytyy paljon hedelmällisyyteen ja seksuaalisuuteen viittaavia symboleja. (Hoppál 2003, 44.) Toinen toistuva aihe kalliomaalauksissa ovat eläimenpäiset ihmishahmot. Esimerkiksi linnunpäisiä, karhunaamioita tai sarvipäähinettä kantavia hahmoja on esitetty maalauksissa. (Hoppál 2003, 45.)

Lisäksi on löytynyt kuvia pelkistä naamioista sekä kuvia joissa esiintyy shamaanin rumpuineen. (Hoppál 2003, 46.)

Muitakin arkeologisia löytöjä varhaiseen shamanismiin liittyen on tehty. On löydetty metalliesineitä, puuveistoksia ja huopamattoja skyyttiläis-siperialaisesta eläin tyylistä, joka aikakausi alkoi noin 500 eaa. Tämänkin tyylikauden tyypillisiin aiheisiin kuuluivat kamppailevat eläinaiheet. (Hoppál 2003, 48.)

Shamaanien rituaaliesineistö on varsin monipuolinen. Kaikilla esineillä, joihin kuuluvat mm. kruunut, rummut, peilit ja sauvat, on oma tarkoin määritelty symbolinen merkityksensä. Esineistöllä on oma kielensä, joka ilmaisee asioita, joita shamaanit eivät halunneet sanoin kuvata. Jo 1900-luvun alussa venäläiset tutkijat havainnoivat ja kävivät keskusteluja shamaanien kanssa esineiden, merkkien ja symbolien merkityksistä. (Hoppál 2003, 49.)

Shamaanin tärkeimpiin esineisiin kuuluu puku, joka usein myös edustaa shamaanin apuhenkeä ja johon on usein jollain tavalla ilmaistu apuhengen symboli. (Hoppál



KUVA 4. Shamaanin puku, the Russian Museum of Ethnography

2003, 49.) Monissa shamaanien asuissa kuvataan luita muistuttavia symboleita. Tutkijat ovat olleet erimielisiä siitä kuvaavatko nämä luut kuikan, yhden shamaanien tärkeimmän apueläimen (Kuikat pystyvät lentämään ja sukeltamaan ja ovat näin ollen kotonaan niin ylisessä kuin alisessakin maailmassa) vai ihmisen luita. Luuranko symboloi sukulaisuutta ja eli yhteisöä. Joidenkin Siperian kansojen keskuudessa on tapana ilmaista sukulaisuutta sanomalla, että on "samaa luuta". (Hoppál 2003, 96-98.) Shamaanin pukuun saattaa olla kiinnitettyinä useita metallisia suoja-

via symboleita. Visuaalisen symboliikan lisäksi asuun kiinnitetyt metalliesineet pitävät toisiinsa osuessaan ääntä, jonka uskotaan toimivan yhteyden pitona henkiin. (Hoppál 2003, 101.)

Naamioilla, joita on jo kuvattu jo varhaisissa luolamaalauksissa, on paikkansa useissa rituaaleissa. Niiden tehtävä on harhauttaa pahoja henkiä ja toisaalta naamioida shamaani tämän astuessa toiseen maailmaan. Henkien maailmassa kulkevan ei tule näyttää ihmiselle, vaan hänen kasvojensa on oltava liikkumattomat kuin kuolleen. Kolmantena merkityksenä, erityisesti naamioille, joissa silmät peittyvät kokonaan, on se että naamio auttaa shamaania keskittymään transsitilaan. (Hoppál 2003, 111.)

Ehkä tunnetuimpia shamaanien rituaaleissaan käyttämiä esineitä ovat rummut. Joissain tapauksissa rumpu on korvattu muulla esineistöllä, mutta rummun moninaisten tehtävien ja sen symboliikka tekevät siitä mielenkiintoisen esineen euraasialaisessa shamanismissa. (Hoppál 2003, 115.)

Jo rummun valmistaminen on rituaali itsessään ja se vaatii taitoa ja huolellisuutta tekijältään (Hoppál 2003, 117). Yleensä shamaanin rummun valmistaa joku hänen sukulaisensa. Shamaanin tehtävä on palvella yhteisöä ja vastavuoroisesti on hänen sukukuntansa tai perheensä velvollisuus sekä vaatettaa että varustaa hänet. (Hoppál 2003, 118) Valmis rumpu vihitään käyttöön tai ”herätetään henkiin” juhlallisessa rituaalissa. Rumpua pidetään siis paitsi apuvälineenä ja työkaluna myös elävänä olentona. (Hoppál 2003, 118.)

Mm. nenetsien keskuudessa nuori shamaani ei käytä rumpua vaan vyötä, jossa roikkuu eläinten henkiä symboloivia metallinpalasia, kulkusia, veitsiä sekä eläinten osia kuten esimerkiksi karhun kynsiä tai hampaita. Esineiden tarkoituksena on suojella shamaania tämän matkalla transsitilassa tuonpuoleiseen. (Hoppál 2003, 114.)

Altainturkkilaisten kansojen keskuudessa uskotaan, että shamaani voi käyttää elämänsä aikana vain tietyn määrän rumpuja. Viimeisen rummun kuljettua tiensä loppuun shamaani kuolee. Apuhenkien tärkeä olemus nousee esille myös siinä, että apuhengen uskotaan asuvan rummussa ja tämä sielu tulee vapauttaa viiltämällä loppuun käytetyn rummun kalvo auki. (Hoppál 2003, 118.)

Monien rumpujen kuvituksessa näkyy maailman jakautuminen useaan kerrokseen. Rummun kalvoon on myös kuvattu usein shamaanin kunnioittamia henkiolentoja, ja lisäksi niihin on piirretty myös alamaailmaa edustavia eläimiä kuten sammakoita ja liskoja, joiden nähdään olevan vastuussa sairauksista. (Hoppál 2003, 122.)

Rummuissa kuvataan usein kosmologisia elementtejä kuten Auringon, Kuun ja Venuksen symbolit. Tähtien ja tähtikuvioden tehtävänä on opastaa shamaania tämän transsitilassa suoritetun matkan aikana. (Hoppál 2003, 119.)

Mainitsemisen arvoista on, että shamaanin rummun sisäpuoli on myös koristeltu ja ulkopuolen maalatut kuviot jatkuvat siellä. Useissa tapauksissa sisäpuoli sisältää jopa enemmän informaatiota kuin rummun ulkopinta. (Hoppál 2003, 128.) Rummun kalvon lisäksi myös kädensija on usein koristeellinen. Joidenkin rumputyyppien kädensijoissa kuvataan jousi ja nuoli, toisissa esiintyy ihmisen pää (joissain on kuvattu



KUVA 5. Shamaanin rumpu, Musée départemental de Solutré

myös tukiristikon toisessa päässä jalat). Lisäksi on olemassa yhdestä puusta veistettyjä tukiristikoita, joiden mitat ovat tarkoin määritetyt ja joissakin rummuissa kädensija on puhtaasti koristeellinen ja ornamenttien sekaan on saatettu kuvata shamaanin ja käärmeen hahmot. (Hoppál 2003, 129.) Koko Siperian alueella myös rummunkalistimella uskotaan olevan maagisia voimia (Hoppál 2003, 134).

Voisin tässä kohtaa tehdä melkein päätelmän, että koko shamaanin esineistöllä, puvun koristeista rituaalien työkaluihin on symbolista merkitystä. Kaikki shamaanien käyttämät työkalut ovat visuaalisesti monimuotoisia ja niistä olisi ammennettavaa enemmän kuin tarpeeksi inspiraatiota vaikka useampaankin koruun.

5 SUUNNITTELUPROSESSI

5.1 Korun rooli näytelmässä

Päästäkseni alkuun suunnitteluprosessissa pyysin asiakkaaltani kuvausta siitä, millainen korun mahdollinen historia ja rooli näytelmässä tulisi olemaan. Lisäksi toivoin hahmokuvausta korun omistajasta, koska varsinaista käsikirjoitusta näytelmään ei ollut. Asiakkaani oli tehnyt alustavat juonikuviot ja näytelmän tarinan tarkempi rakentaminen tulisi tapahtumaan sitä mukaa kun projekti etenisi. Halusin kuitenkin jotain materiaalia, johon pohjata valintojani ja josta saada suunnitteluun suuntaa. Vertaisin tilannetta hyvin samanlaiseksi kaupallisen korun suunnittelun kanssa, jossa asiakkaana toimii korun käyttäjän lisäksi esimerkiksi jälleen myyjä. Tässä tapauksessa jälleenmyyjän tilalla oli vain varsinainen asiakkaani ja korun käyttäjä olisi fiktiivinen hahmo. Varsinaisen käyttäjätutkimuksen sijaan jouduin siis käyttämään suunnitteluni lähtökohtana hahmokuvausta.

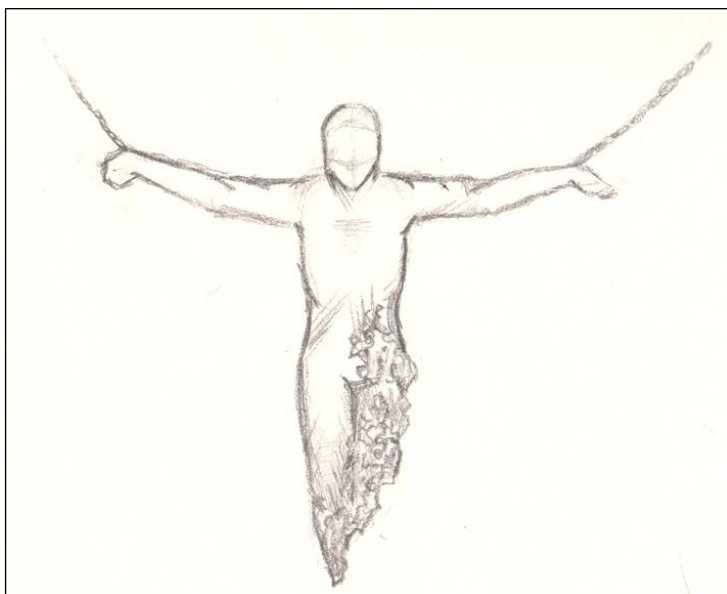
Koru kuuluisi automaattisesti perheen päälle ja suvun johtohahmolle. Koru olisi kulkenut päähenkilön suvussa sukupolvelta toiselle aina edellisen kantajan kuoltua. Näytelmässä Koru kuuluisi näytelmän päähahmolle, mutta korusta oli valmistettava myös kopio, joka nähtäisiin päähahmon isän kaulassa takaumissa. Suunnittelemani koru kuuluu näytelmän päähahmolle, nuorehkolle mieshenkilölle, joka työskentelee erikoisterveydenhoitajana mielisairaalassa. Miehen suvussa on sattunut tulipaloihin ja hukkumisiin liittyviä kuolemia ja hänen lapsuuttaan varjosti hänen isänsä väkivaltaisuus. Mies itse on sosiopaatti ja naisten vihaaja. Hän kuitenkin antaa ihmisille kuvan itsestään menestyneenä ja sosiaalisesti taitavana miehenä. (Lähteinen 2013.)

Alkaessani luonnostelemaan korua ja ideoita siihen, tuoteideat alkoivat muodostaa kolme eri aihekokomaisuutta. En tehnyt jaottelua tietoisesti, vaan huomasin ideapilveä kasatessani, että joistakin ideoista kehittyi uusia ideoita ja näin syntyi jaottelu kolmeen eri kategoriaan tai aihepiiriin, jotka myöhemmin koostin seuraavien nimien alle: Tulen turmelemat, Rikottu sopimus ja Metamorfoosi. Samoina kokonaisuuksilla esittelin työt myös asiakkaalleni. Luonnoksia syntyi tusinoita, mutta luettavuussyistä jokaisessa kokonaisuudessa on esitelty vain kehityskelpoisimmat luonnokset.

5.2 Tulen turmelemat

Koska korun kantajan suvun tarina on jo itsessään traaginen, aloin leikitellä ajatuksella, jossa korun lähtökohta olisi shamanistisien kulttuurien käyttämä kotia suojeleva haltija-figuuri. Aihepiiri itse antoi aika vapaat kädet: koru voisi aivan yhtä hyvin olla todella esittävä kuin se voisi olla hyvin abstrakti.

Haltija usein puusta kivistä tai metallista valmistettu figuuri, joka puetaan ja jonka vaatekerroksia tulee vuosi vuodelta lisää. Puettava figuuri voi olla mitä monimuotoisempi: tunnetaan jopa esimerkkejä, joissa figuurin vaatekerrosten alta ei ole paljastunut ihmisen hahmoista veistosta vaan vuorikristallikide (Siikala ja Uljašev 2002, 169). Haltijoita kunnioitetaan suuresti ja niitä puetaan, ruokitaan ja juotetaan (Siikala ja Uljašev 2002, 166–167).



KUVA 6. Turmeltu, koruluonnos

Koruideksi alkoi kehittyä ajatus riisutusta, turmellusta ja häpäistystä haltijasta, joka jossain olemassa olonsa vaiheessa oli kunnioitettu suvun menestyksen takaaja, mutta sittemmin jostain syystä se olisi riisuttu asemastaan. Taikauskaisesti voisi ajatella että korun omistaman suvun kauheudet olisivat vanhan tradition kunnioituksen katoamisesta seurannut kosto.

Kodinhaltijoiden kunnioittamisessa on samankaltaisuutta muissakin luonnonuskunnoissa esiintyvään kuvamagiaan. Kuvama-

gialla tarkoitetaan sitä, että luotu kuva tai veistos edustaa kohdettaan ja on niin si-doksissa siihen, että jos figuuri tuhotaan, myös figuurin edustamalle henkilölle käy huonosti. Kuvamagiaa voidaan käyttää myös positiivisessa mielessä kuten metsästysonnen takaamiseen. (Taidehistorian muistiinpanot 2012.)

5.3 Symbolin sopimuksen rikkominen

Kuten jo aiemmin mainitsin symbolin tuominen jostakin toisesta kulttuurista voi olla ongelmallista, tai sitä voi käyttää suunnittelussa hyödyksi.

Länsimaisessa symboliikassa käärme voidaan nähdä joko positiivisena tai negatiivisena symbolina. Kristillisessä symboliikassa käärme oli se eläin joka houkutteli Ee-

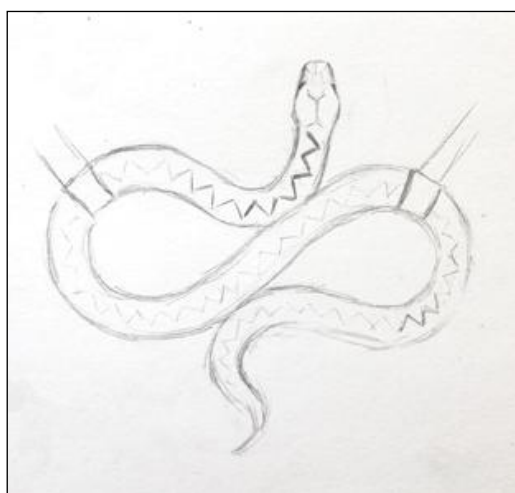
van syömään hyvän ja pahan tiedon puusta. Toisaalta muinaisesta kreikasta periytyy vielä nykyisinkin lääketieteen symbolina käytettävä Asklepioksen sauva, jossa käärme on kietoutunut puisen varren ympärille (E 93 2013).

Toisena länsimaisesta tulkinnasta poikkeavana asiana huomasin naamioiden merkityksen. Shamaaneille naamio on apuväline henkien maailmaan siirtyessä, kun taas länsimaissa sitä voidaan pitää salailun tai naamiohuvien symboleina. Molemmissa kulttuureissa voi olla kyse henkilöllisyyden peittämisestä, mutta shamaani tekee sen selvitäkseen toisella olemassa olon tasolla. Länsimaissa taas naamion käyttäminen on nimettömyyttä ja henkilöllisyyden peittämistä kanssa ihmisiltä tässä maailmassa. Naamio-aiheisia koruja suunnitellessani ajattelin myös korun valmistamisen kontekstia. Olin suunnittelemassa korua näytelmään ja teatterialan symboleihin voidaan laskea lukeutuvaksi myös komedian ja tragedian naamiot. Huolestuin josko naamiokorujen suunnittelu olisi liian kliseinen kontekstiin nähden. Aikani pohdittuani asiaa, tulin kuitenkin siihen tulokseen, että koska korun lähtökohdat ovat aivan muualla, ja koska koruluonnosten muotokieli poikkesi hyvin paljon perinteisistä komedia- ja tragedianaamioista, aihetta huoleen ei ole.



KUVA 6. Naamio, koruluonnos

Toisenlaisina esityksinä symbolin rikkomisesta luonnoksista muodostui ryhmä, jossa oli yhdistetty kaksi toisilleen vastakohtaista symbolia. Esimerkiksi, paitsi että käärmeet ovat shamaanin tärkeitä apuhenkkiä, ne myös symboloivat myös shamaanin parantavia voimia. Sammakot taas edustavat usein tauteja. (Hoppál 2003 122.) Ha-



lusin yhdistää nämä kaksi symbolia siten että korua katsottaessa yhdestä suunnasta, näkyvissä on toinen symboli, mutta korua käännettäessä, toinen symboli tulee esiin.



KUVA 7 (äärimmäisenä vasemmalla) ja KUVA 8 (vasemmalla) Sammakko käärmeen kidassa, yksityiskohta

5.4 Metamorfoosi: Ihmisiä, petoja, sekä pyhä ja paha lintu

Kuten edellä jo ehdin toteamaan, shamanismiin kuuluvat olennaisena osana muodonmuutokseen liittyvät uskomukset. Shamaani muuttuu apuhengekseen pystyäkseen kulkemaan kaikkeuden eri tasoilla.



KUVA 9. Paha lintu, koruluonnos

Yleensä muutos tapahtuu hyvässä, mutta poikkeuksiakin on.

Esimerkiksi erään tarinan mukaan nuoren tytön surmannut mies muutettiin linnuksi ja hänelle luotiin kahdesta puukosta siivet. Tarinassa linnun hahmoon sidottu mies houkuttelee edelleen lumimyrskyissä ihmisiä surmatekoihin. (Siikala ja Uljašev 2002, 28.)

Länsimaisessa Länsimaisessa fiktiossa metamorfooseja ja muodonmuutoksia (esimerkiksi ihmissudeksi) on usein kuvattu kivuliaina kokemuksina. Myös pysäytyskuva kesken muutoksen, jossa hahmo on vielä ihmisen ja eläimen välimuodossa on visuaalisesti kiehtovaa. Kuten jo aiemmin työkaluja eritellessäni huomaustin, kivunpelko ja vieraan ja tutun yhdistäminen voi saada aikaan voimakkaan viestin ja tunnelman.



KUVA 10. Metamorfoosi, koruluonnos

Samaan kastiin kuuluvat myös kalliopiiirroksista ideansa saaneet luonnokset, joissa joku ihmisen ruumiin osa on korvattu eläimen vastavalla.

Korut, joissa viesti muuttuu kuvakulman mukaan, ilmenivät myös toisenlaisissa tuotteissa. Miettiessäni hahmokuvausta ja verratessani sitä keräämääni tietoon, aloin myös suunnitella tuotteita jotka sisältäisivät sievän ja rauhanomaisen symbolin ulospäin, mutta kääntöpuolella sijaitsisi petomaisia symboleja. Olihan päähahmo kuitenkin henkilö, joka piti muille hahmoille yllä mielikuvaa itsestään menestyksekkäänä ja hyvänä miehenä, vaikka sisäisesti hän olikin täysi hirviö. Monista tuotteista tuli hyvin simppeleitä riipuksia jotka jäljittelivät myös hieman shamaanien rumpujen muotokieltä ja kuvituksia. Tarkoitukseni oli myös toisintaa shamaanin rumpujen ideaa siitä, miten takaosa voi sisältää tärkeämpää ja oleellisempaa informaatiota kuin etupuoli. Näistä koruluonnoksista tuli mielestäni kuitenkin hieman matkamuiistomaisia, enkä saanut niihin suunniteltua mielestäni tarpeeksi mielenkiintoisuutta tai yllätyksellisyyttä, joten luonnokset karsiutuivat jo suunnittelupöydällä, eikä niitä koskaan esitetty asiakkaalle

5.5 Luonnosten purkaminen asiakkaan kanssa

Esitellessäni luonnoksiani ja ideoitani niiden takana asiakkaalleni, hän ihastui ikihyyksi luonnokseen ”Turmeltu”, eli kuvaan, jossa roikkuu ihmishahmo ranteistaan ketjun varassa. Hänellä oli odotuksissa koru, joka olisi muodostunut riipuslenkin varassa ketjusta roikkuvasta muodosta, joka olisi hyvin korumainen. Korumaisella tarkoitan tässä sitä, että kaikki riipukssa oli hyvin perinteistä: muoto, kiinnitys, ketjut, rakenteet. Ranteista ketjussa roikkuvassa hahmossa oli asiakkaan mukaan enemmän tarinaa kuin klassisemmissa ja korumaisemmissa luonnoksissa.

Olin odottanut, että olisin tässä vaiheessa päässyt jatkokehittämään useampaa tuoteideaa, mutta asiakkaani mukaan vain yhden luonnoksen pidemmälle vieminen olisi tarpeellista. Kyseinen idea oli muita niin paljon parempi, ettei muihin ei enää kannattaisi käyttää aikaa. Asiakas toivoi hahmoon vielä hieman enemmän symmetrian rikkomista päänasentoa muuttamalla. Lisäksi toivottavaa olisi että hahmon toinen olkapää olisi sijoiltaan. Olin hieman epäileväinen jälkimmäisen ehdotuksen suhteen, koska vaikka oletan osaavani ihmisen anatomian perusteet ja helppo tuollainen on piirtäessä toteuttaa, mietin kuinka idean toteuttaminen vain muutaman sentin mittaiseen koruun onnistuu ilman, että käsi näyttää virheellisesti veistetylle.

6 PROTOTYYPIN VALMISTAMINEN

Lähtiessäni valmistamaan prototyyppiä, minulla oli suuri houkutus käyttää korun valmistuksessa vaihtoehtoisia materiaaleja, kuten kaivertaa koru luuhun tai sarveen, mutta vaatimus siitä, että korusta tulisi valmistaa myöhemmässä vaiheessa kopioita, sai minut päätymään tuttuihin ja turvallisiin metalleihin ja valutekniikoihin. Metalliset valukappaleet ovat kuitenkin helposti monistettavissa paistamalla protomallista kumi ja tekemällä sen avulla vahamalleja, joista olisi valettavissa uusia koruja.

Luonnoksen pohjalta lähdin veistämään käsin samanlaista violettiä vahaa, jota käytetään koulussa myös 3D-mallien jyrsimiseen. Syy kyseisen vahan käyttöön on se että olen aiemmissa projekteissa huomannut sen toimivan töissäni hyvin. Violetti vaha on vihreää aavistuksen pehmeämpää ja joustavampaa, eikä näin ollen lohkea niin herkästi kuin vihreä vaha. Kolmas vaihtoehto olisi ollut täysin muovailtava, niin kutsuttu punainen vaha. Tämä kyseinen vaha on kuitenkin osoittanut olevansa vaativa hallita ja vaha toistaa kaiken muokkaajansa sormenjäljistä lähtien. Kokemukseni perusteella violetti vaha tuntui luonnollisimmalta ratkaisulta työhöni.

Lähdin veistämään protomallia käsin, koska vaikka 3D-mallinnus on lähellä sydäntäni, haluan pitää yllä myös käsin veistämisen taitojani. Lisäksi asiaa pohdittuani tulin siihen tulokseen, että käsin veistämisen jälki toisi työhöni karuuden ja askeettisuuden tuntua. 3D-mallinnettu hahmo olisi todennäköisesti ollut visuaaliselta ilmeeltään liian kliininen ja siloteltu. Lisäksi käsin veistämällä halusin saada hieman satumanvaraisuuden tuntua koruun. Tavoitteenani oli kuitenkin luoda koru, joka näyttäisi kovia kokeneelle ja antaisi ulkomuodollaan viitettä tarinaan, joka korulla olisi kerrottavanaan.

Vahaa veistäessäni korun ulkomuoto koki hieman muutoksia. Onnistuin kahteen kertaan lohkaisemaan korun hahmolta raajan käyttäessäni liikaa voimaa veistäessäni. Tämän jälkeen päätin lisätä hahmoon hieman massaa, jottei se olisi veistovaiheessa niin herkkä.

Saatuani hahmon valmiiksi aloin varovasti lohkaisemaan siitä osia irti ja viiltelemään siihen syvempiä naarmuja. Periaatteessa tämän vaiheen olisi voinut myös jättää viimeistelyvaiheeseen ja työstää hopeakorusta hajonneen näköisen esimerkiksi sahaamalla, viilaamalla ja takomalla, mutta halusin nähdä tulokset jo vaha-vaiheessa. Halusin myös eliminoida sen mahdollisuuden, että koru oikeasti hajoaisi viimeiset-

reillä valmistusta. Materiaalin poistamisen lisäksi uskaltauduin kokeilemaan myös materiaalin lisäämistä sulattamalla pari pisaraa vahaa hahmoon kiinni.

Vahamallin hopeiseksi valamisen jälkeen alkoi käsin viimeistely. Luonnollisesti sahasin ja hion ensimmäiseksi valukanavan pois, minkä jälkeen muokkasin käsin myös itse hahmoa: vahaa veistäessä olin jäänyt muutamia kohtia hieman vähemmälle viimeistelylle ja korjasin niitä hopeiseen protomalliin. Kun aloin olla korun muotoon tyytyväinen, juotin hahmon ranteisiin riipuslenkit, joista lähtivät ketjut. Pintakäsittelynä tummensin ja kuurasin eli käsittelin pinnan karhealla laikalla, joka mattaa ja jättää kevyttä, laikan pyörimissuuntaista viivoitusta korun pintaan. Lopuksi vielä kiilotin korun magneettirummussa. Halusin vahvistaa tuntua siitä, että koru on kokenut olemassa olonsa aikana kovia. Tummennuksen tarkoituksena oli jäljitellä patinaa, jonka aika olisi korulle antanut. Kuurauksella taas poistin ylimääräisen tummennuksen, jotta saisin aikaan kontrastia tuomalla tummennuksen rinnalle hopean luonnollista sävyä. Magneettirummutus taas toi koruun viimeistelyn tuntua ja himmeää kiiltoa.



KUVA 11. Valmis koru

7 PROJEKTIN LOPPU JA SIITÄ SYNTYNYT UUSI ALKU

Asiakkaani oli todella tyytyväinen lopputulokseen. Koru oli hänen odotustensa mukainen ja täytti hänen toiveensa. Hän halusi jopa käyttää korua näytelmän ulkopuolella ja hänen mukaansa koru on saanut huomiota aivan arkikäytössäkin.

Olen melko tyytyväinen lopputuloksena syntyneeseen koruun. Asiakkaan positiivinen palaute ja korun saama huomio ovat kannustavia asioita. Mielestäni onnistuin käyttämään ja soveltamaan hankkimaani tietoa melko hyvin. Esimerkiksi valmiissa korussa korun pintaan tehdyt viillot, korun hahmon raajojen puuttuminen ja sulausjäljet toimivat indeksinä korun tarinaan sekä kauheisiin asioihin, joita koru ja sen kantajat ovat fiktiivisellä matkallaan kohdanneet. Kun tähän liitetään vielä ajatus siitä, että riipuksen lähtökohtana toimi ajatus tuhotusta kodin haltijasta, tulevat kaikki työkaluiksi ja lähtökohdiksi nimetyt asiat täytettyä

Mutta itselleni ehkä projekti oli antoisampi kuin varsinainen valmistunut koru. Projekti opetti paljon ja antoi hyvin paljon onnistumisen kokemusta erityisesti suunnittelun alkuvaiheessa. Oli upeaa huomata, että kun johonkin asiaan on päässyt perehtymään tarpeeksi, niin itse suunnitteluprosessi on kuin ikiliikkuja, joka vain ruokkii itseään. Projektista jäi jäljelle monia käyttökelpoisia koruideoita ja niitä tulee vielä lisää projektin päätyttyäkin.

7.1 Korun kopiot ja niiden kohtalot

Projektin päätyttyä protomalli jäi itselleni. Halusin säilyttää sen paitsi muistona, myös muistutuksena tehdystä työstä ja siitä mihin suuntaan minun kannattaa omalla muotoilijan urallani suuntautua. Hopeinen kopio korusta jäi asiakkaalleni ja pronssiset kopiot hän antoi kahdelle näytelmän luomisessa eniten apuna olleelle henkilölle: toinen koruista päätyi toiselle ohjaajalle ja toinen näyttelijälle, joka teki myös tuotannollisia tehtäviä. Jälkimmäinen piti korusta niin paljon, että käytti sitä häissään, mikä on ehkä parasta palautetta mitä olisin voinut toivoa projektista. Koru jäi käyttöön ja elämään vielä esiripun laskeuduttua ja näytelmän päätyttyä.

7.2 Mitä tästä kaikesta seurasi?

Jatkoin projektia paitsi valmistamalla korusta kopiot, myös työharjoittelun merkeissä. Kuten alun alkaen oli puhetta asiakkaan kanssa, koru toimi lopulta myös pohja-

na mainosjulisteille. Työharjoitteluun kuului mainosjulisteen lisäksi muiden graafisten materiaalien eli näytelmän flyerin ja lippujen suunnittelu.

Itse ensi-illassa korun kopiota käytti paitsi päähahmo ja hänen isänsä, myös lippujen myynnistä vastannut henkilö. Eli näkyvyyttä korulta tai sen pohjalta valmistettuihin tuotteisiin ei puuttunut. Koru säilytti sijansa hiljaisena visuaalisena tietona, mutta sen vaikutukset visuaaliseen ilmeeseen olivat korun omaa kokoa huomattavasti suuremmat.

Pari kuukautta ensi-illan jälkeen sain myös tietooni, että erästä luonnostani oli käytetty kuvituksena näytelmästä kertoneeseen lehtijuttuun. Mahdollisuudesta, että tällaista tapahtuisi, oli ollut puhetta ja olin antanut luvan siihen, mutta että se oikeasti tapahtui, tuli pienimuotoisena yllätyksenä.

Jopa yli tyytyväisen asiakkaan ja korun yllättävän suuren näkyvyyden tärkein asia, mitä tämä projekti minulle antoi, oli itsevarmuus. Olen hieman hapuillut koko opiskeluaikani etsien omaa suuntaani ja tyyliäni. Jos olen jotain tehnyt haluamallani tapaa, olen aina katsonut sitä hieman alaspäin, koska se ei ole ollut kunnollista ja asiallista. Projektin myötä olen työskennellyt ihmisten kanssa, joille tällainen hieman omalaatuisempi tyyli on kunnian asia eikä suinkaan häpeä. Tällaisessa ilmapiiressä työskentely ja oikeasti omien mielenkiinnon kohteiden tutkiminen ja käyttäminen suunnittelussa, ilman ennakkoon langetettua tuomiota, on ollut vapauttava ja antoisaa. Opinnäytetyön ohessa muutkin ideat ovat alkaneet kukkia ja saada muotoa aivan kuin maaperä olisi muuttunut hedelmällisemmäksi niiden kasvamiselle.

8 JÄLKISANAT

Jos projektin alkuvaiheessa leikittelin ajatuksella, että tämän voisi nähdä samanlaisena matkana, jonka shamaani tekee henkimaailmaan saadakseen sieltä voimia ja vastauksia, niin hassua kyllä, voisin melkein todet, että tässä kävi juurikin niin. Opinnäytetyöni aikana pääsin käsittelemään paljon inspiroivaa materiaalia, työskentelemään upeiden ihmisten kanssa ja näin työn valmistuttua, uskon olevani parempi suunnittelija kuin aloittaessani. Matka oli siis kaikin puolin tekemisen arvoinen.

KUVALUETTELO

KUVIO 1. Työnkulkukaavio

KUVA 1. Kollaasi

KUVA 2. Lilith, H. R. Giger. Maalaus. 1976-1977

KUVA 3. Veistos, Olivier de Sagaza

KUVA 4. Shamaanin puku, [Valokuva] the Russian Museum of Ethnography Valokuva [viitattu 4.5.2014]

KUVA 5. Shamaanin rumpu, [Valokuva] Musée départemental de Solutré. Valokuva [viitattu 4.5.2014]

KUVA 6 Naamio, koruluonnos

KUVA 7 Sammakko käärmeen kidassa, koruluonnos. Katariina Rysä 2013

KUVA 8 Sammakko käärmeen kidassa yksityiskohta, koruluonnos. Katariina Rysä 2013

KUVA 9. Paha lintu, koruluonnos. Katariina Rysä 2013

KUVA 10. Metamorfoosi, koruluonnos. Katariina Rysä 2013

KUVA 11. Valmis koru. Katariina Rysä 2013

LÄHTEET

BUDD, M. 1998. Aesthetics. In E. Craig (Ed.), Routledge Encyclopedia of Philosophy. [verkkoartikkeli]. London: Routledge. [viitattu 4.5.2014]. Saatavissa: <http://www.rep.routledge.com/article/M046>

E 93. 2013. Asklepioksen sauva. [blogikirjoitus]. [viitattu 4.5.2014] Saatavissa: <http://ajatustapa.blogspot.fi/2013/11/asklepioksen-sauva.html>

Hoppál, Mihály. 2003. Šamaanien maailma. Jyväskylä: Atena Kustannus Oy

Lähteinen, S. 2013. Hahmokuvaus [sähköpostikeskustelu]. Saatavissa: Kuopio: Katariina Rysän kokoelmat

PEIRCE, C. 1894. What Is a Sign?. Saatavissa:

<http://www.helsinki.fi/science/commens/papers/merkki.html#top>

SIIKALA, ANNA-LEENA JA ULJAŠEV, OLEG 2002. Henkien maisema. Pohjoishantien pyhät paikat ja niiden rituaalit, Julkaisussa: LEHTINEN, Ildigó (toim.) Siperia Taigan ja tundran kansoja, Museovirasto, Jyväskylä: Gummerrus Kirjapaino Oy

Taidehistorian muistiinpanot. 2012. [luentomuistiinpanot]. Saatavissa: Kuopio: Katariina Rysän kokoelmat

LIITE 1: NÄYTELMÄN MAINOSJULISTE

